Tu es un Sorcier

un jeu de rôle dans l'univers d'Harry Potter

Tu es un Sorcier

Harry Potter est une oeuvre de J.K. Rowling, ceci n'est pas une tentative d'appropriation.
Tu es un Sorcier est et restera gratuit,
il disparaîtra lors de la sortie d'un jeu de rôle Harry Potter officiel.

Je jure solennellement que mes intentions sont ~~mauvaises~~ bonnes.

Contact : axel.tentacle@gmail.com

http://jeudijdr.blogspot.fr/p/tu-es-un-sorcier.html

5d6 Corp.
JeudiJdR

CC BY NC

VERSION
3

Lexique

Avantage : un jet avec avantage se fait avec 2d20, en gardant le meilleur resultat.
Combinaison : formule de jet de dés liée à l'apprentissage.
Conséquence : modificateur circonstanciel, mineur ou majeur.
Décor : théâtre des aventures de la table.
Directeur : maître du jeu, conteur ou encore gardien.
Figurant : personnage non-joueur.
Figure : personnage existant dans l'oeuvre de J.K. Rowling.
Grimoire : feuille de personnage.
Hors-Scène : avoir son personnage à l'écart le temps d'une scène
Pages : informations ou règles annexes.
Table (la) : les joueuses et joueurs participant à l'aventure.

Conseils du Choixpeau

Figure présente dans le chapitre

Décor présent dans le chapitre

Texte reservé au Directeur

Sommaire

Époque 6
Prologue 7
Prénoms 9
Le Fabricant de Baguettes 10
Bois 12
Cœur 14
Le Chemin de Traverse 15
Faire un jet 16
Compétences 18
Traits 19
Richesse 20
Noms de Famille 21
Poudlard Express 22
Conséquences 22
Érudition 25
Carte Amitié 26
Le Château 29
Chanson de Répartition 31
Action de Maison 32
Carte du Château 32
Maléfices 34

Bienvenue dans le jeu de rôle Tu es un Sorcier.
Ce jeu vous propose d'émuler des aventures à l'intérieur de Poudlard.
Il est conseillé d'avoir lu les livres ou vu les films avant de commencer.

Pour débuter la partie, il vous faut désigner un joueur autour de la table qui endossera le rôle du Directeur, c'est celui qui emmènera les personnages dans de fabuleuses aventures dans l'univers d'Harry Potter, et plus factuellement celui qui lira ces pages à voix haute pour la table.

Décidé ?
Allons-y.

Directeur, lisez une première fois pour vous le chapitre que vous souhaitez faire jouer à la table, puis ensuite partagez-le à haute voix. Certains chapitres demandent une création commune, veillez bien à ce que chaque joueur y participe, surtout les plus timides.

Vous venez d'ouvrir un vieux carnet, abîmé par le temps et couvert de poussière. Après consultation seules quelques pages sont griffonnées, le reste est d'un blanc immaculé.

Tout commence ici, installez-vous confortablement autour du Directeur.
Pour retourner en enfance, garnissez votre table de friandises colorées en tout genre, éclairez à la bougie ou d'un feu la table pour déguiser les ombres autour de vous et les rendre vivantes, mystérieuses. Enfin, pour que le voyage soit complet, passez doucement en fond sonore la magistrale bande originale d'Harry Potter de John Williams ou celles des jeux par Jeremy Soule.

Tournez la page pour débuter votre aventure.

Époque

Avant de créer les personnages autour de la table, vous devez choisir l'univers qui les entoure pour mieux les intégrer. Incrusté dans ce livre se trouve un retourneur de temps. Manipulez le doucement, c'est un artefact d'une grande puissance. Tournez-le pour définir l'époque de votre partie :

- **1 Passé lointain :** une école pour quatre directeurs, rencontrez les fondateurs de Poudlard. *Compétition entre les maisons accrue, Création de Poudlard.*
- **2 Passé proche :** Grindelwald règne sur toute l'Europe et ses alliés sont partout. *Jeunesse des Figures.*
- **3 Contemporain** : vivez une aventure cachée dans l'ombre du Survivant. *Aventure parallèle à celle du Survivant.*
- **4 Futur proche :** reconstruction de Poudlard après la guerre. *Descendance des Figures présente.*
- **5 Futur lointain :** seuls les fantômes sont familiers. *Nouvelles règles, nouveaux professeurs.*
- **6 Réalité alternative :** un événement majeur ne s'est pas produit correctement. *Voldemort n'a jamais existé, la magie est révélée aux moldus.*

Le temps n'est pas une notion très importante dans ce jeu car Poudlard est intemporel, seuls quelques détails changeront mais l'ensemble restera le même. Discutez tous ensemble de l'époque idéale pour votre partie, une fois définie inscrivez-la dans vos grimoires.

***Passé proche** et **futur proche** offrent beaucoup de liberté sur le décor pour le Directeur tout en restant fidèle à l'univers original. Si vous choisissez **contemporain** alors la table doit accepter la présence des aventures des Figures en parallèle des leurs, mais vous pouvez à tout moment basculer dans la **réalité alternative** si la table perturbe certains événements. **Passé lointain** et **futur lointain** demandent plus de préparation et sont réservés à des Directeurs expérimentés.*

Prologue

Maintenant que vous avez défini l'époque, la table peut commencer à créer ses personnages. Chaque joueur débute l'aventure par un prologue, une scène courte se déroulant avant l'arrivée des personnages à Poudlard. Il est généralement personnel mais peut être joué en groupe, si par exemple deux personnages sont de la même famille. Le prologue permet de mettre en scène des personnages moins visibles lors de l'année scolaire qui suivra et d'établir les relations qu'entretient le personnage avec sa famille ou son entourage. C'est un moment important de la partie car il permet de se renseigner sur le personnage en tant qu'enfant, et non en tant que sorcier.

Exemples de prologues :

- Découverte de ses pouvoirs, réaction de son entourage.
- Découverte du monde magique, rencontre d'un sorcier, d'une créature ou d'un lieu étrange.

Vous pouvez développer plus longuement le prologue si vous le souhaitez mais en général n'oubliez pas que la table souhaite avant tout vivre des aventures dans Poudlard.

Mais avant de commencer le prologue, la table doit choisir l'ascendance de leurs personnages. Elle peut choisir entre :

- **Né-Moldu** *élevé dans le monde moldu*
- **Sang-Pur** *élevé dans le monde sorcier*
- **Sang-Mêlé** *élevé dans le monde de son choix*

Une fois définie cochez-la dans vos grimoires.

Chacun son tour les joueurs décrivent une courte scène du quotidien de leurs personnages avant leur admission à Poudlard, dans le monde moldu ou sorcier en fonction de leurs ascendances. Décrivez brièvement vos personnages sachant qu'une description complète sera réalisée dans quelques pages.
Vous pouvez commencer à nommer les personnages de la table, si l'inspiration vous fait défaut vous trouverez une table de prénoms à la page 9.

Directeur, si la table manque d'inspiration aidez-la en lui posant ces questions :

- À quoi ressemble ta chambre ? Que représentent les posters accrochés aux murs ?
- Que fais ton personnage dans la cour de récréation ? Possède-t-il un surnom donné par ses camarades de classe ?
- À quel événement ton personnage a récemment participé ? Quel souvenir en garde-t-il ?
- Quel est le loisir favori de votre personnage ? Sa pire corvée ?
- Votre personnage est-il souvent seul ? Ou entouré de sa famille ?
- La nuit, de quoi votre personnage rêve t-il ? A-t-il un cauchemar récurrent ?

Idéalement lors des prologues, faites en sorte que la table réponde à ces questions :

- Votre personnage était-il heureux avant d'aller à Poudlard ?
- De chez lui, que regrettera le plus votre personnage ?
- Pour quelles raisons votre personnage a hâte de rejoindre l'école ? Et si ce n'est pas le cas, pourquoi ?

Le prologue peut être joué au passé pour insister sur son aspect cinématique et décalé du reste de l'aventure. Tout n'a pas besoin d'être fixé, les parents d'un personnage peuvent être juste des silhouettes distantes sans véritables descriptions et sa ville natale peut rester innommée.

Une fois que la table a décrit ses prologues, décrivez l'interruption de ces quotidiens par une manifestation magique.

Exemples de manifestations :

- Les émotions du personnage déclenchent un effet magique incontrôlable.
- Un sorcier rencontre le personnage.
- Le personnage reçoit sa lettre d'admission à Poudlard.
- Une créature fantastique envahit le quotidien du personnage.

Si vous le souhaitez vous pouvez commencer dès maintenant à intégrer une intrigue pour la table en dissimulant des indices. Un figurant n'est peut-être pas ce qu'il est réellement, un personnage n'a peut être pas conscience qu'il possède un puissant artefact ou sa famille lui cache un sombre secret. Ces indices ne doivent pas être en premier plan lors des prologues et doivent rester anodins pour la table.

Notes du Directeur

Joueur	Personnage	Ascendance	Note

Figurant	Note

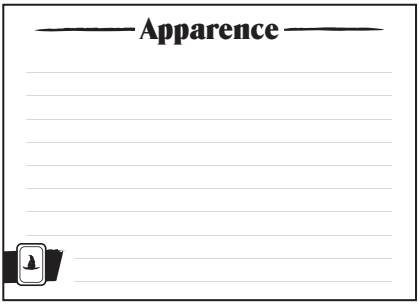
1d20 prénoms féminins
1 Amberly **2** Artemisia **3** Audra **4** Bonnie **5** Daisy **6** Debbie **7** Edna **8** Emmeline **9** Gladwyn **10** Helen **11** Hestia **12** Maëva **13** Maida **14** Margaret **15** Millie **16** Padma **17** Paige **18** Patsy **19** Wanda **20** Wilma

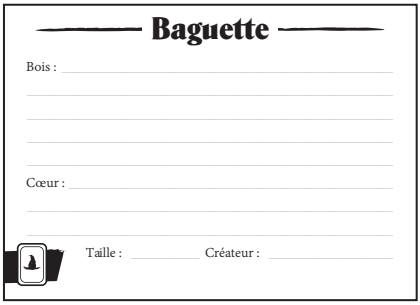
1d20 prénoms masculins
1 Ackley **2** Alvin **3** Andrew **4** Arthur **5** Barnett **6** Bruce **7** Carter **8** Craig **9** Dayton **10** Edwyn **11** Hadden **12** Harrison **13** Kenneth **14** Larry **15** Norvel **16** Oscar **17** Orsino **18** Ralph **19** Ruben **20** Warren

Le Fabricant de Baguettes

Direction le Chemin de Traverse, avec un arrêt obligatoire chez le fabricant de baguettes. La baguette est un élément crucial de la création des personnages, c'est elle qui va apporter l'étincelle de magie en eux ; et plus factuellement définir leurs rapports avec la magie.

Directeur, distribuez pour chaque joueur une copie de ces pages :





Tout en leur présentant des baguettes, le fabricant va harceler les personnages de questions, c'est l'occasion pour la table de faire une description pointue de leurs personnages.

Ollivander - Fabricants de baguettes magiques depuis 382 avant J.-C.
L'intérieur est sombre, austère et paraît légèrement négligé. Il s'agit d'un espace étroit, tout en profondeur. De hautes étagères, où s'empilent des milliers de boîtes, se dressent le long des murs et atteignent pratiquement le plafond de la pièce.

Garrick Ollivander *(époque : passé proche, contemporain, futur proche).*
«Vieil homme aux grands yeux pâles qui brillent comme deux lunes dans la pénombre de sa boutique.»

Ollivander déroule un mètre et vous mesure :
Êtes-vous grand ? Petit ? De taille moyenne ? Plutôt maigre ? Un peu gras ?

Il sonde votre regard, écarquille vos yeux :
Comment définissez vous votre regard, timide ? Calme ? Inquisiteur ? De quelle couleur sont vos yeux ?

Ollivander tournoie autour de vous, dérangeant de la poussière :
Comment sont vos cheveux ? Propres ? Courts ? Attachés ? De quelle teinte ? Possédez-vous des lunettes ? Faites-vous attention à vos habits ? Sont-ils impeccables ? Tachés ? Une touche personnelle ? Une barrette colorée ? Un bandeau dans les cheveux ?

Le fabricant vous met une baguette entre les doigts, recule de quelques pas et vous observe, attendant apparemment quelque chose :
Quelle est votre position ? Farouche ? Embarrassée ? Appréhensive ? Modeste ? Solennelle ?

Il vous retire brusquement la baguette et s'éloigne dans le fond de sa boutique pendant de longues minutes :
Dans l'attente, comment réagissez-vous ? Impassible ? Curieux ? Avez-vous un tic ?

Ollivander revient, de nombreuses boîtes dans les bras.

Utilisez la page Apparence pour consigner ces informations.
Directeur, vous allez maintenant proposer des baguettes à vos personnages en leur demandant de lancer 2d6, un pour le paragraphe et l'autre pour son contenu, et vous référer aux tables ci-contre :

N'oubliez pas de faire quelques remarques entre deux propositions : «Mmh un client difficile», «Bien sûr que ce n'est pas la bonne, où ai-je la tête !», «Dommage, extrêmement dommage...», «J'y suis presque ! J'en suis sûr !» .
Lorsque qu'un joueur refuse une baguette, vous pouvez lui demander de décrire un effet étrange qui se produit quand il tente de l'utiliser.

- **1 Acacia :** difficile à utiliser, très sélectif du sorcier qu'il choisit et préfère les sorciers doués.
- **2 Acajou :** efficace pour la métamorphose.
- **3 Aubépine :** assez contradictoire, peut autant exceller dans les sorts de guérisons que dans les maléfices, convient aux sorciers de nature conflictuelle.
- **4 Aulne :** bois très rigide qui aime les sorciers au tempérament opposé au sien, très bien adapté aux sortilèges informulés.
- **5 Cèdre :** synonyme de force de caractère et de loyauté.
- **6 Charme :** raffiné et sensible, choisit les sorciers passionnés.

- **1 Châtaigner :** bois au caractère changeant, très influencé par le cœur avec lequel il compose une baguette et par la personnalité de son propriétaire.
- **2 Chêne blanc :** loyal, exige force, courage et fidélité de la part de son sorcier et s'associe bien aux sorciers dotés d'une puissante intuition et d'une grande affinité avec la nature.
- **3 Chêne rouge :** idéal pour le duel, aime les sorciers rapides, convient parfaitement aux sorciers à l'esprit vif et adaptable.
- **4 Cornouiller :** bois espiègle et malicieux qui est affilié aux sorciers pouvant les amener dans de nombreuses situations amusantes ou excitantes, produit des baguettes plutôt bruyantes.
- **5 Cyprès :** associé à la noblesse, convient aux braves et aux audacieux.
- **6 Ébène :** fait pour les propriétaires fidèles à leurs convictions et qui ont le courage d'être eux-mêmes.

- **1 Érable :** aime l'ambition, parfait pour les voyageurs et les explorateurs qui désirent des défis et des changements de décor fréquents.
- **2 Frêne :** entêté comme son propriétaire, très fidèle et ne fonctionne que très faiblement avec un autre sorcier que celui qu'il a choisit.
- **3 Hêtre :** bénéficie d'une excellente réputation mais demande une certaine sagesse de la part de son possesseur.
- **4 Houx :** un bois rare doté d'un pouvoir protecteur qui aime choisir les sorciers dans des quêtes périlleuses.
- **5 If :** connu pour offrir à son propriétaire un pouvoir de vie et de mort et ne jamais choisir un sorcier médiocre ou timide.
- **6 Laurier :** attiré par les sorciers énergiques, se laisse facilement conquérir si son maître devient paresseux.

4

- **1 Mélèze :** parfait pour ceux ayant des talents cachés.
- **2 Noisetier :** est le reflet de l'émotion de son maître, convient mieux aux sorciers capables de maîtriser leurs émotions.
- **3 Noyer :** se retrouve généralement entre les mains d'inventeurs et d'innovateurs, extrêmement docile s'il est maîtrisé.
- **4 Noyer noir :** cherche des sorciers profondément perspicaces et ayant un instinct sûr, devient incapable de fonctionner si son possesseur perd sa sincérité et sa conscience de soi.
- **5 Orme :** attiré par les sorciers affirmés et digne ayant une grande dextérité magique.
- **6 Peuplier :** utile aux sorciers dotés d'une vision morale claire.

5

- **1 Pin :** apprécie la nouveauté et l'inventivité, très sensible au sortilèges informulés, choisira un sorcier indépendant, curieux, voire mystérieux.
- **2 Poirier :** plutôt résistant, choisit les sorciers bienveillants, généreux et sages.
- **3 Pommier :** peu efficace dans la pratique de la magie noire, plutôt fait pour les personnes ayant des aspirations élevées.
- **4 Prunellier :** bois aussi endurant que l'arbre duquel il provient, idéal pour les duellistes.
- **5 Sapin :** très résistant, demande une certaine endurance et une certaine détermination de la part de son maître, très pratique pour les sorts de métamorphose.
- **6 Saule :** a des pouvoirs curatifs, idéal pour les sorciers éprouvant un sentiment d'insécurité injustifié et préfère ceux ayant un grand potentiel.

6

- **1 Séquoia :** attiré par les sorciers naturellement chanceux.
- **2 Sorbier :** idéal pour les sortilèges de défense et de protection, convient aux sorciers à l'esprit clair et au cœur pur.
- **3 Sycomore :** avide de découvertes et d'expériences. Désire un propriétaire à son image : curieux, dynamique et aventureux.
- **4 Tilleul argenté :** fait pour les sorciers possédant le don de divination ou de Legilimancie.
- **5 Tremble :** (Peuplier) associé à la révolution, parfait pour les sorts de combat et destiné aux duellistes accomplis.
- **6 Vigne :** choisit un maître qui a des objectifs élevés qui étonne souvent ceux qui pensent le connaître.

Attention, mécaniquement la baguette ne donne pas d'avantages au personnage mais lui indique uniquement sa voie. C'est au joueur ensuite de disposer ses points d'éveil en accord avec le concept qu'il a tiré. C'est d'ailleurs le joueur qui est au courant des propriétés de la baguette, et non pas son personnage. Il pourra donc choisir de «révéler» directement le potentiel de son personnage, en cours de métamorphose avec sa baguette d'acajou par exemple, ou plus tard en troisième année lors d'une séance de divination s'il a choisi une baguette de tilleul argenté.

Une fois le bois de la baguette choisi, demandez à son propriétaire de déterminer son cœur. Il existe 3 grands classiques :

- **Crin de licorne :** pour sorcier favorisant le cœur
- **Plume de phénix :** pour sorcier favorisant le corps
- **Ventricule de dragon :** pour sorcier favorisant l'esprit

Vous pouvez choisir des cœurs plus exotiques en compulsant Les Animaux Fantastiques de Newt Scamander.

Dernière touche, la longueur de la baguette. Lancez 2d8 et ajoutez 20 au score pour obtenir le nombre de centimètre de votre baguette

Votre baguette est terminée ! N'oubliez pas de remplir la page associée.

Notes du Directeur

Personnage	Baguette

Le Chemin de Traverse

Vous voilà en possession de votre baguette ainsi que d'une bourse de gallions plus ou moins remplie.
De fabuleuses boutiques vous attendent, comment allez-vous dépenser votre or ?

Dans ce chapitre vous allez aborder un point technique dans la création de vos personnages, la distribution de **Points d'Éveil (PE)**.
Les **PE** sont une ressource qui vous permet d'augmenter les **Caractéristiques** de votre personnage et d'acquérir des **Traits** pour le personnaliser. Chaque année scolaire votre personnage gagne des **PE**, il peut soit les utiliser tout de suite, soit les économiser pour les dépenser plus tard.
Commencez par distribuer **5 PE** entre vos **trois Caractéristiques : Esprit, Corps et Cœur**, avec un **minimum d'1 PE par caractéristique**. Chaque année scolaire votre personnage gagnera **1 PE** à distribuer entre ses caractéristiques.
La caractéristique **Magie** débute à 1 automatiquement.
Avant de distribuer vos points, sachez que chacune des trois Caractéristiques est affiliée à une mécanique de jeu :

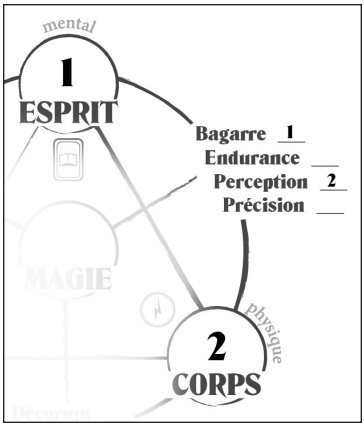
- **Cœur** vous permet d'avoir de nombreux amis sur qui vous pouvez compter.
- **Corps** mesure votre réserve d'**Énergie** qui vous permet d'affronter les aléas**.**
- **Esprit** facilite votre concentration pour étudier tous les ouvrages que vous souhaitez.

N'oubliez pas la nature des cœurs de vos baguettes.

Une fois vos points distribués vous pouvez calculer le score de vos compétences. À chaque couple de caractéristiques est associé 4 compétences. Utilisez la somme des 2 caractéristiques pour définir le nombre de points à distribuer entre ces 4 compétences.

Si précédemment vous aviez assigné 1 PE en Esprit et 2 PE en Corps, alors vous avez 3 points à distribuer pour les compétences Bagarre, Endurance, Perception et Précision.

Vous trouverez la liste des compétences page 18.



Vous allez maintenant apprendre à réaliser un jet de compétence.
Directeur, lorsque qu'un joueur veut réaliser une action et que vous pensez que le résultat est incertain, demandez un jet. En fonction de la scène, choisissez la compétence adéquate.

Directeur : *«Tu tentes d'espionner la conversation entre les deux professeurs tandis que la classe se vide, fais moi un jet de Discrétion pour ne pas être repéré.»*

Maintenant c'est au joueur concerné par l'action de choisir quelle caractéristique il veut utiliser avec la compétence, en l'expliquant au Directeur.

Joueur : *«J'agis normalement en faisant semblant de ranger mes affaires, mais assez lentement pour écouter au maximum leur conversation. Du coup je pense utiliser la caractéristique* ***Cœur*** *pour ne pas paraître suspect.»*

Directeur : *«C'est tout à fait applicable, lance ton dé !»*

Le joueur doit maintenant utiliser la formule suivante :

1d20 + score de la caractéristique choisie + score de la compétence.

Joueur : *«14 ! 11 avec mon d20 plus 2 venant de mon Cœur et 1 venant de Discrétion.»*

Directeur, vous devez évaluer le résultat obtenu du joueur avec la difficulté de l'action pour en déterminer le résultat. Il existe trois difficultés :

- **10** pour une difficulté moyenne.
- **15** pour une difficulté ardue.
- **20** pour une difficulté incroyable.

Directeur : *«Ils semblent vraiment être plongés dans leur discussion et tu réussis à passer inaperçu le temps d'entendre quelques phrases.»*

Attention : si le dé affiche un résultat qui est égal ou inférieur au score de la caractéristique non utilisée, le joueur peut relancer ce dé.

Joueur : *«Mince ! J'ai fait 2 avec mon d20, ce qui donne 5 en total. Mais heureusement comme je possède 2 en Corps je relance mon dé !»*

Directeur : *«Tout à fait, Corps est la seconde caractéristique de la compétence Discrétion donc cela s'applique. Le professeur de potion pivote vers ton personnage alors qu'il le scrutait. Vas-y, relance ton dé !»*

Joueur : *«10 au total !»*

Directeur : *«Tout juste ! Tu gardes ton sang-froid et fais mine de regarder le tableau derrière lui en prenant des notes sur un parchemin.»*

Vous trouverez un récapitulatif des règles sur vos grimoires à droite.

Maintenant que vous connaissez la base du système, vous allez pouvoir passer à l'achat de **Traits**. Vous disposez de **5 PE**, vous pouvez les utiliser tout de suite ou les économiser pour les dépenser plus tard.
Chaque trait possède un coût en PE, mais quand ce dernier est positif le trait est considéré comme un désavantage pour votre personnage et celui-ci regagne le nombre de PE associé au coût.

Si vous choisissez de prendre le trait ***Famille Déchue****, alors vous obtenez en total* **6 PE** *(5 de base + 1 pour le trait).*

Compétences

- **Bagarre :** quand la baguette est loin, il ne reste plus que les poings. Utile pour les Batteurs. ***Corps :*** *déluge de coups.* ***Esprit :*** *Connaître les points sensibles.*
- **Bluff :** «je vous jure madame, mon hibou a mangé mon devoir !» ***Esprit :*** *argument imbattable.* ***Cœur :*** *connaître sa cible.*
- **Décorum :** la bienséance dans la société magique, allant de la danse traditionnelle du bal de fin d'année jusqu'au repas ministériel. ***Cœur :*** *aisance de la noblesse.* ***Corps :*** *port altier.*
- **Discrétion :** ne pas se faire repérer la nuit dans les couloirs du château, ou le lendemain matin pour dormir en cours de métamorphose. ***Cœur :*** *imitation.* ***Corps :*** *déplacement silencieux.*
- **Endurance :** autant physique que mentale, l'endurance permet de supporter tout type de désagréments. ***Corps :*** *course d'endurance.* ***Esprit :*** *résister au sortilège du Doloris .*
- **Farce :** croc-en-jambe, allumage de pétard-surprise en cours et Maléfices en tout genre. ***Esprit :*** *Inventer un Maléfice.* ***Cœur :*** *détendre l'atmosphère.*
- **Perception :** écouter, entendre, sentir et goûter. ***Corps :*** *regard d'aigle.* ***Esprit :*** *investiguer.*
- **Persuasion :** l'art délicat d'expliquer au proviseur que le professeur de potion est un mage noir. ***Cœur :*** *faire les gros yeux.* ***Corps :*** *intimidation musclée.*
- **Précision :** c'est une chose de lancer un sort, s'en est une autre de toucher sa cible. Utile pour les Attrapeurs. ***Corps :*** *attraper un Vif d'or.* ***Esprit :*** *anticiper les mouvements de sa cible.*
- **Tactique :** autant utile sur un champ de bataille que sur un terrain de Quidditch, la tactique permet d'évaluer ses forces, repérer les menaces et mener ses amis à la victoire. ***Esprit :*** *écrire une stratégie pour le match de demain.* ***Cœur :*** *anticiper sur les forces et les faiblesses de ses ennemis.*
- **Romance :** tisser un lien privilégié, créer une relation forte qui pourra être utile dans les moments d'adversité. ***Cœur :*** *connaître ses envies.* ***Corps :*** *savoir se mettre en valeur.*
- **Rumeur :** connaître tous les potins du château, mais aussi les créer. ***Esprit :*** *plan machiavélique.* ***Cœur :*** *récupérer ou propager une rumeur.*

PE	Traits
-1	**Riche*** vous gagnez un point de richesse. *Héritage, jackpot, magouille...*
+1	**Pauvre** vous perdez un point de richesse. *Malchance, dette...*
-3	**Famille Noble** Votre nom est sacré dans le monde magique.
+1	**Famille Déchue** Votre nom est souillé par la réputation de votre famille.
-1	**Cadet(te)*** Un membre plus âgé de votre famille veille sur vous à Poudlard.
+1	**Aîné(e)*** Vous avez la responsabilité de vos frères et/ou sœurs à Poudlard.
-1/+1	**Célèbre** Votre renommée vous précède, vous possédez une conséquence permanente. *Fille de mage noir, dompteur de dragon, héros...*
-4	**Sang Magique** D'une manière ou d'une autre vous n'êtes pas totalement humain (trait à discuter avec Directeur). *Demi-géant, héritage vélane...*
-1	**Familier Spécial** Vous possédez une connexion particulière avec votre familier, lui-même très particulier.
-1	**Artefact** Vous possédez un objet magique rare. *Baguette familiale, grimoire interdit, coffre-bureau.*
-2	**As du Balais*** Montez d'un cran votre niveau de Vol.
-1	**Sportif** Vous prenez le temps d'entretenir votre corps. Rajoutez +2 à toutes vos actions athlétiques.
-1	**Chapoflou** vous balancez entre deux maisons. Choisissez une maison en plus de celle qui vous est assignée. Au début de chaque séance et pour toute sa durée, vous pouvez choisir entre les deux Actions des deux maisons. *McGonagall, fameuse Chapoflou, a le choix entre l'Action Connaissance et Héroïsme.*
-2	**Troisième Œil** vous êtes plus susceptible de recevoir des visons, vous gagnez un avantage à tous vos jets de divination.
+3	**Maudit** vous subissez une terrible malédiction. *Loup-garou, Vampire...*

-1	**Bon*** Passe une matière de niveau Moyen à niveau Bon.
-2	**Excellent*** Passe une matière de niveau Bon à niveau Excellent. *Requiert Bon.*
-3	**Génie*** Passe une matière de niveau Excellent à niveau Génie. *Requiert Excellent.*
+1	**Nul*** Passe une matière de niveau Moyen à niveau Nul.

* : *achat multiple possible*

Les traits **Bon**, **Excellent**, **Génie** et **Nul** définissent le niveau du personnage dans les matières de son choix. Vous pouvez les acheter maintenant ou attendre les premiers cours à Poudlard. Toutes les matières débutent avec le niveau **Moyen**, annotez dans les losanges l'initiale de votre niveau et à droite la correspondance numérique (que vous pouvez trouver sur vos grimoires).

*Notez que si vous souhaitez monter votre niveau de vol, vous devez acheter le trait **As du Balais** à de multiples reprises.*

Les traits **Riche** et **Pauvre** modifient votre score de richesse, ce dernier débute à **1**. Avec **1 point** de richesse, un personnage peut acheter des fournitures neuves pour Poudlard ou un objet onéreux. Les objets extraordinaires, comme un Nimbus, coûtent **2 points** de richesse et les objets rarissimes, comme un œuf de dragon, coûtent **3 points** de richesse.

La noblesse du sang est un thème important dans le monde magique. Le trait **Famille Noble** apporte de nombreux avantages, comme une carrière prestigieuse assurée ou un favoritisme marqué de la part de certains professeurs.

28 familles de sang-pur
1 Abbot **2** Avery **3** Black **4** Bulstrode **5** Beurk **6** Carrow **7** Croupton **8** Fawley **9** Flint **10** Gaunt **11** Greengrass **12** Lestrange **13** Londubat **14** Macmillan **15** Malefoy **16** Nott **17** Ollivander **18** Parkinson **19** Prewett **20** Rosier **21** Rowle **22** Selwyn **23** Shackelbolt **24** Shafiq **25** Slughorn **26** Travers **27** Weasley **28** Yaxley

20 nom de famille
1 Abbett **2** Ambrose **3** Barrow **4** Boggus **5** Clayborn **6** Cornett **7** Decker **8** Dumford **9** Everton **10** Finnemore **11** Goodwyn **12** Hanford **13** Isherwood **14** Jubb **15** Knibbs **16** Lewing **17** Maddock **18** Ruddock **19** Trickett **20** Yard

N'oubliez pas de noter vos traits et de consigner vos PE restant et dépensés sur vos grimoires.

Une fois que la table a terminé ses achats, racontez chacun votre tour une scène sur le chemin de Traverse concernant un de vos trait. Par exemple :

- **Pauvre :** vous cherchez un livre d'occasion auquel il ne manque pas trop de pages tout en essayant d'ignorer la clochette du glacier.
- **Famille Noble :** votre mère s'arrête à de nombreuses reprise pour saluer des membres éminents du ministère de la magie.
- **Cadet(te) :** votre grand frère choisit méticuleusement votre futur chaudron tout en vous racontant des anecdotes sur Poudlard.
- **Ainé(e) :** Dur d'avoir l'air cool en faisant ses emplettes lorsqu'on a une demi-portion dans les pattes qui ne sait pas distinguer un chaudron d'un niffleur, et tous vos camarades de classe l'ont bien remarqué.
- **Célèbre :** avant de vous remettre votre baguette, Ollivander vous dit qu'il avait beaucoup d'affection pour vos parents et qu'il est honoré de servir leur descendance.
- **Sang Magique :** vous entrez par mégarde chez Barjow et Beurk mais êtes parti en courant lorsqu'une étagère entière de détecteurs se sont mis à clignoter et à chanter à votre approche.
- **Familier Spécial :** le propriétaire de l'animalerie vous demande de ne pas rester, par peur qu'aucun enfant ne se satisfasse de sa marchandise.
- **Artefact :** Vous faites un tour chez Fleury et Bott pour voir s'ils n'ont pas un tome sur ce symbole mystérieux qui orne le pendentif dont vous avez hérité.
- **As du balais :** vous maugréez sur l'interdiction aux premières années de jouer au quidditch tout en soupesant des souafles.

Vos personnages sont terminés, ils ne leur restent plus qu'à emprunter la voie 9¾ !

Chemin de Traverse

Rue commercante pour sorciers située à Londres :
Le chaudron Baveur - Eeylops, Au Royaume du Hibou - Wiseacres, Équipement pour Sorciers - Ménagerie Magique - Glace Florian Fortârome - Fleury et Bott - Weasley, Farces pour sorciers facétieux - Pirouette et Badin - Gringotts - Ollivander, Fabricants de baguettes magiques - Dumalley Fils - Obscurus Books - Madame Guipure, prêt-à-porter pour mages et sorciers - Tissard et Brodette - Magasin de robes d'occasion - Boutique de l'apothicaire - Magasin de chaudrons - Boutique de brocante - Magasin d'accessoires de Quidditch.

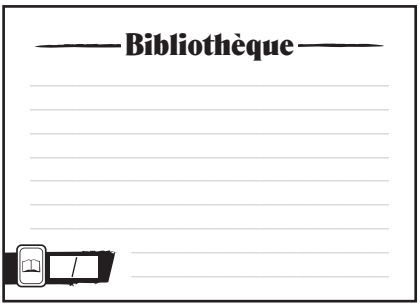
Poudlard Express

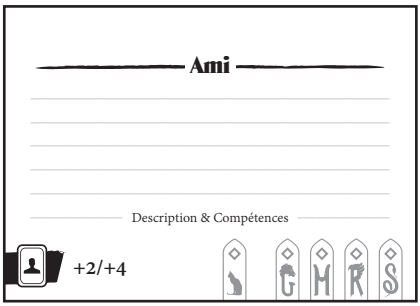
Le grand jour est arrivé ! Vous voilà sur la voie 9¾, devant un train rugissant de vapeur. Dans ce chapitre vous allez découvrir comment utiliser **l'Énergie**, **l'Érudition** et les **Cartes Amitiés**.
Chacune de ces mécaniques sont liées à une caractéristique :

- Votre score de **Corps** détermine votre **Énergie**. Grisez le nombre de cercle d'Énergie correspondant sur vos grimoires
- Votre score d'**Esprit** détermine votre **Érudition**. Grisez le nombre de cercle d'Érudition correspondant sur vos grimoires.
- Votre score de **Cœur** détermine le maximum de **Cartes Amitié** que vous pouvez obtenir.

Pour noter votre dépense en Énergie et Érudition, vous pouvez placer des billes plates ou autres petits objets sur vos Grimoire.

Directeur, distribuez pour chaque joueur une copie de ces pages :





L'Énergie représente les ressources physiques et mentales de votre personnage, elle lui permet de surmonter des **Conséquences**. Les Conséquences sont le résultat d'actions envers votre personnage, il en existe deux catégories :

- Les **Conséquences Mineures**, apportant un bonus ou un malus de **2**.
- Les **Conséquences Majeures**, apportant un bonus ou un malus de **4**.

Les Conséquences interviennent quand vous, Directeur, souhaitez que l'état dans lequel se trouve un personnage ait une implication dans la mécanique de jeu. En d'autres termes, si pour plus de cohérence un personnage devrait recevoir un bonus ou un malus pour son action, donnez lui une Conséquence. En la donnant, n'oubliez pas d'en définir la durée.
Exemples de Conséquences : *Fatigué, métamorphosé, moral d'acier, bras cassé, trempé...*

Directeur : *«Comme ton personnage s'est foulé la cheville en courant à toute vitesse dans les bois, note la Conséquence* ***Entorse*** *sur ta feuille. Tant qu'elle n'est pas soignée elle restera présente.»*

Directeur : *«Suite à ta prestation lors du dernier match tu gagnes la Conséquence* ***Héros de Serdaigle****. Elle restera jusqu'à la prochaine rencontre.»*

Une Conséquence peut être positive ou négative en fonction de la situation.
Par exemple si votre personnage possède la Conséquence **Héros de Serdaigle**, il aura un bonus pour demander de l'aide à ses camarades de maison mais aura un malus pour toutes les interactions avec le directeur de la maison Serpentard.
Une Conséquence peut être également Mineure ou Majeure en fonction de la situation. Avoir une **Entorse** sera une Conséquence Mineure pour voler en balais, mais sera une Conséquence Majeur pour monter le plus rapidement possible tous les escaliers de Poudlard.

Votre personnage peut cumuler un nombre de Conséquences égal à son score d'Énergie, donc de Corps. S'il dépasse ce score, il se retrouve **Hors-Scène**.
Attention, être Hors-Scène ne retire pas forcément les Conséquences supplémentaires, cela dépendra de la situation.
À chaque nouveau dépassement le personnage sera de nouveau Hors-Scène.
Exemples d'Hors-Scènes : *Burn-out, sieste, inconscience, grasse matinée, coma...*

la Conséquence apportée par le Trait ***Célèbre*** *ne tient pas dans le décompte.*

Directeur : *«Tu continues de courir dans les bois avec ta cheville douloureuse mais à cause de ton échec en perception tu ne remarques pas la grosse branche sombre vers laquelle tu te précipites. Tu la reçois en plein visage, ainsi que la Conséquence* ***Assommé****.»*

Joueur : *«Je n'ai malheureusement que 1 en Énergie.»*

Directeur : *«Ton personnage s'effondre au milieu de la Forêt Interdite, inconscient. Il se réveillera plus tard, la cheville toujours bien enflée et une belle bosse sur le front.»*

Directeur : *«Tu n'arrêtes pas de déchaîner les foules, après ta réussite lors du précédent match tu as été élu meilleur duelliste à ton dernier cours de Défense contre les Forces du Mal ! Tu peux noter la Conséquence* ***Maître du Duel*** *jusqu'à ce que ton titre soit remis en jeu.»*

Joueur : *«Oups, pas assez d'Énergie pour supporter toute cette attention ! La foule est trop oppressante pour moi, je vais m'exiler vers la Forêt.»*

Faites bien en sorte que les Conséquences de la table soient temporaires, remettez en jeu les titres honorifiques et faites des passages à l'infirmerie du château. En général n'insistez pas trop fort sur les Conséquences, ce sont avant tout des mécaniques ponctuelles pour aider la narration.

L'Érudition est la faculté de votre personnage à trouver des informations dans de lourds et obscurs volumes, elle se mesure en point.

Contre un point d'Érudition et quelques heures, un joueur peut :
- Connaître l'existence d'un sortilège, d'une recette de potion, d'une créature, d'un artefact...
- Poser une question au Directeur.

L'information apparaît dans un livre emprunté à la bibliothèque, de la réserve ou encore acheté précédemment sur le Chemin de Traverse.
N'oubliez pas d'inscrire le titre du livre dans votre page **Bibliothèque**. Tout livre découvert par la dépense de point d'Érudition et ajouté à sa collection offre un bonus de **+2** pour une action le concernant spécifiquement.

Directeur, vous pouvez élever la dépense de point d'Érudition en fonction de la rareté de l'information recherchée :

- **1 point** pour une information relativement simple d'accès. *«Un sort pour repousser l'eau ? Rayon Aquamancie, étagère 4B, 5e rayon sur votre gauche.»*
- **3 points** pour une information rare. *«Après avoir fouillé dans plusieurs grimoires de niveau avancé, voici la recette du Polynectar !»*
- **5 points** pour une information exceptionnelle. *«Plusieurs jours de recherche et je sais enfin quelle créature hante le château ! Il faut vite que je prévienne Harry et Ron que nous avons affaire à un Basil-»*

La dépense nombreuse de points d'Érudition peut s'espacer dans le temps, il n'est pas obligatoire de dépenser 5 points dans la même scène pour obtenir une information exceptionnelle.
Pour **récupérer ses points d'Érudition**, un personnage doit soit se reposer, s'aérer l'esprit ou exercer une activité calme.

N'oubliez pas que vos personnages débutent l'aventure à 11 ans, beaucoup préfèrent voler sur leurs balais plutôt que de s'enfermer dans une bibliothèque.

Les **Cartes Amitiés** permettent à la table de demander de l'aide à leurs **Amis Figurants**. Lorsqu'un personnage se lie d'amitié avec un Figurant, il peut noter son nom sur une page Carte Amitié et utiliser ses compétences en lui demandant de l'aide.

Il existe deux types d'utilisation :

- **L'aide :** tant que l'ami ne risque rien et que la tâche n'est pas trop ardue, celui-ci accepte de vous aider. L'aide apporte un bonus de **+2** à un jet en rapport avec ses compétences.
- **La faveur :** l'ami doit faire des sacrifices pour vous aider, l'action est risquée et lui demande beaucoup d'efforts. La faveur apporte un bonus de **+4** à un jet en rapport avec ses compétences. **La Carte Amitié devient inutilisable tant que vous ne lui avez pas rendu la faveur.**

Attention, vous pouvez posséder un nombre de Carte Amitié maximum égal à votre score de **Cœur**, choisissez bien vos amis !
Si vous possédez le trait **Familier Spécial**, remplissez sa Carte Amitié et cochez la case correspondante.

*La carte de votre **Familier Spécial** ne tient pas dans le décompte.*

Directeur, vous connaissez maintenant les outils que peut utiliser la table pour affronter tous vos défis. N'hésitez pas à élever la difficulté pour que vos joueurs utilisent leurs **Conséquences**, fouillent la bibliothèque avec leurs points **d'Érudition** et créent de belles **Amitiés**.

Il est maintenant temps de mettre toutes ces règles à l'oeuvre.
Le voyage pour Poudlard débute !

Directeur, placez le décor et demandez à la table de décrire l'arrivée de leurs personnage sur le quai, sont-ils en retard ? Pile à l'heure ? En avance ? Comment sont-ils venus ? Qui les accompagne ?

*Vous prévoyez l'achat du trait **Ainé(e)** ? Décrivez quelle petite sœur ou petit frère vous accompagne.*

Voie 9¾
Un quai réservé aux sorciers, bondé d'étudiants surexcités, d'animaux en tout genre et de parents à la fois inquiets et soulagés.

Un sifflet résonne dans la gare, le train va bientôt partir ! Tous les étudiants restants sur le quai se précipitent dans les wagons à la recherche d'une place libre dans un compartiment, les parents font leurs aurevoirs et la locomotive s'actionne.

L'aventure débute pour vos personnages ! Si ce n'est dans leurs prologues ou sur le quai, c'est surement la première fois qu'ils se réunissent tous ensemble.
Il est temps de faire les présentations et d'échanger quelques commodités. Peut être qu'un personnage avec le trait **Famille Déchue** est connu d'un autre, qu'une grande sœur passe voir sa **Cadette** ou qu'un **Familier** attire l'attention. C'est également l'occasion de rencontrer ses futurs camarades de classe, ou ses futurs rivaux... Directeur, demandez à chaque joueur de décrire un ou une autre élève de son âge ainsi que son comportement dans le train. Procédez ainsi :

- **Nom et Prénom.** Comment s'est-il présenté ? Est-il venu de lui-même vous voir ?
- **Particularité.** Comment le décririez-vous au premier abord ? Maniéré ? Timide ? Sombre ? Studieux ? Enthousiaste ?

Directeur, n'hésitez pas à mettre en scène ces figurants durant le voyage, ainsi qu'à apporter vos propres créations.

Le voyage vers le château s'éternise, la luminosité tombe dans le compartiment tandis que l'excitation monte. Il est temps d'enfiler sa robe, Poudlard peut apparaître d'un moment à l'autre derrière une de ces collines !

Poudlard Express
Une locomotive rouge à vapeur tirant plusieurs wagons, eux-mêmes composés de plusieurs compartiments.
Chariot friandises - Wagon réservé aux Préfets - Machiniste.

Notes du Directeur

Figurant	Note

1d20 prénoms féminins
1 Abby **2** Kristen **3** Almina **4** Laureen **5** Calyptia **6** Maureen **7** Cecil **8** Melody **9** Dawn **10** Nara **11** Elena **12** Piper **13** Gemma **14** Ruby **15** Heaven **16** Sidney **17** Jena **18** Talia **19** Joan **20** Violet

1d20 prénoms masculins
1 Aaron **2** Dean **3** Alexus **4** Dorian **5** Andy **6** Dwayne **7** Arundel **8** Emmett **9** Bartholomew **10** Finn **11** Bolton **12** Hunter **13** Bryce **14** Marlow **15** Chad **16** Olin **17** Cooper **18** Stanley **19** Clive **20** Wyatt

1d20 noms de famille
1 Abbott **2** Jones **3** Andrews **4** Lawford **5** Ayling **6** Mac-Gregor **7** Berkeley **8** Mathesson **9** Bowman **10** Mock **11** Clerk **12** Nightingal **13** Daniels **14** Priest **15** Field **16** Rosebury **17** Galant **18** Stephenson **19** Greek **20** Wood

Le Château

Le train s'est arrêté, vous voilà à Poudlard.
Le Gardien des Clés vient chercher les étudiants sur le quai pour les amener au château.

Rubeus Hagrid, Gardien des Clés *(époque : passé proche, contemporain, futur proche).*
«Il était même tellement grand qu'on avait peine à le croire. On aurait dit un sauvage, avec ses longs cheveux noirs en broussaille, sa barbe qui cachait presque entièrement son visage, ses mains de la taille d'un couvercle de poubelle et ses pieds chaussés de bottes en cuir qui avaient l'air de bébés dauphins.»

Le trajet final vers la répartition débute et il peut réserver de nombreuses surprises. Quel chemin la table va-t-elle emprunter pour accéder au château ? Directeur, à vous de choisir :

- **Traversée sur le lac,** *division de la table entre différentes barques, rencontre avec le calmar géant...*
- **Voyage en diligence,** *silhouette dans les bois aux alentours, une créature magique bloque le passage...*
- **Portoloin exceptionnel,** *temps dangereux, apparition dans la Grande Salle, escorte d'Aurors...*
- **Périple en balais,** *élèves en retard, événement sportif, sécurité amoindrie...*

Le trajet permet de nouer des liens ou de se faire des ennemis avant la répartition. C'est une scène importante pour ajouter de la tension devant le Choixpeau. La table va-t-elle rejoindre les mêmes maisons que leurs amis ? Si la table est restée soudée pendant le voyage dans le train, séparez-les entre différentes barques ou diligences pour qu'elle puisse faire de nouvelles rencontres.

Grande Salle

«L'endroit était étrange et magnifique. Des milliers de chandelles suspendues dans les airs éclairaient quatre longues tables autour desquelles les autres étudiants étaient déjà assis, devant des assiettes et des gobelets d'or. Au bout de la salle, les professeurs avaient pris place autour d'une autre table.»

Les élèves sont guidés dans la Grande Salle devant le Choixpeau par un professeur. Ce dernier déroule un long parchemin sur lequel est inscrit les noms des nouveaux étudiants par ordre alphabétique.
Directeur, annoncez à voix haute le nom des personnages et figurants rencontrés précédemment par la table. Si vous n'avez aucun doute sur le résultat de la répartition des figurants, annoncez d'une voix grave et puissante leurs maisons.

Si vous souhaitez vous surprendre ainsi que la table, utilisez secrètement les tables suivantes :

Pour un élève **sang-pur** ou **sang-mêlé**, lancez 1d4 :

- **1** Gryffondor
- **2** Serdaigle
- **3** Poufsouffle
- **4** Serpentard

Pour un élève **né-moldu**, lancez 1d6 :

- **1-2** Gryffondor
- **3-4** Serdaigle
- **5-6** Poufsouffle

Lorsque le nom d'un personnage est énoncé, demandez à son joueur de se lever et rejoignez-le, ce dernier devra répondre silencieusement à vos questions en hochant la tête.

Directeur, interprétez-le Choixpeau et murmurez lui ces vers :

N'ayez crainte, la division de la table entre plusieurs maisons apportera beaucoup de richesse à vos aventures.

N'aie pas peur et écoute ma voix,
L'aventure frappe à toutes les portes,
Dans tes pensées je fais le choix,
De la maison qui te conforte.

Avant tout, écoute mes questions,
Par oui ou non tu répondras,
Pour que j'annonce la bonne maison,
Est-ce Gryffondor pour toi la voie ?

«GRYFFONDOR !»

En es-tu sûr ? Bien ! Continuons...
Pas un lion, mais peut-être un aigle ?
Doucement je fouille à tâtons,
Esprit curieux, je dis... Serdaigle ?

«SERDAIGLE !»

Mais non bien sûr ! Où ai-je la tête ?
Sur de mauvaises pistes il faut croire,
Vois-je de la ruse dans mon enquête,
Et la maison des Serpentards ?

«SERPENTARD !»

Bien entendu je le savais !
Les cachots ne sont pas pour toi,
Le Choixpeau ne se trompe jamais,
C'est bien Poufsouffle que tu r'joindras !

«POUFSOUFFLE !»

Que fais-je encore sur ta tête ?
Souhaites-tu retourner sur tes choix ?

Recommençons, concentre toi...

Cochez les maisons de vos personnages sur vos grimoires. Chaque maison possède sa propre **Action de Maison (AM)**, apportant un bonus de **+5** pour une action unique en rapport avec les domaines suivants :

- Gryffondor : **héroïsme.**
- Serdaigle : **connaissance.**
- Serpentard : **complot.**
- Poufsouffle : **amitié.**

Notez le domaine de votre maison sous **AM** sur vos grimoire, l'Action de Maison est utilisable une fois par séance uniquement.

Comme l'érudition et les conséquences, vous pouvez utiliser une bille plate pour signifier votre dépense d'AM.

La répartition est terminée, il est temps de festoyer ! Demandez à la table quel plat appétissant apparaît en face d'eux, soyez généreux dans vos descriptions, c'est sûrement le plus grand repas de vos personnages.
Le dîner est également l'occasion de discuter avec ses nouveaux camarades et préfets, de jeter un regard lointain aux professeurs et découvrir les dernières rumeurs.

Une fois le ventre plein, les différentes maisons font route vers leurs salles communes. Directeur, dépliez **la carte du château** au milieu de la table.
Les préfets vont diriger les élèves vers leurs maison, c'est l'occasion pour décrire les environs. Utilisez le plan pour noter vos descriptions en utilisant la légende.

Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort, le château abrite de nombreux passages secrets et vous allez sûrement devoir modifier la carte. N'oubliez pas, la fonction première de cette aide de jeu et de vous rappeler les descriptions que vous faites du château et de les utiliser plus tard durant vos aventures. Appropriez-vous le plan, rajoutez vos propres légendes et annotations. Vous êtes en train de créer votre propre carte du Maraudeur.

Directeur : *«Vous quittez la Grande Salle pour un grand hall puis vous empruntez un des multiples escaliers mouvants pour vous élever dans le château. Vous traversez ensuite un long couloir, coupez à travers une salle peu éclairée et descendez un escalier. Vous voilà devant le portrait d'une dame ronde portant une robe rose...»*

Notes du Directeur

Figurant	Maison

1d20 prénoms féminins
1 Kathleen **2** Alexa **3** Kyla **4** Blair **5** Lexie **6** Cassy **7** Meagan **8** Darla **9** Molly **10** Doraleen **11** Opal **12** Ethel **13** Robin **14** Hayley **15** Sally **16** Helen **17** Skye **18** Jessie **19** Vesper **20** Joyce

1d20 prénoms masculins
1 Daniel **2** Aiden **3** Devin **4** Alvin **5** Drew **6** Audric **7** Embry **8** Bancroft **9** Elwood **10** Buster **11** Hollis **12** Brent **13** Layton **14** Casey **15** Milton **16** Chris **17** Redford **18** Cliff **19** Tate **20** Curtis

1d20 noms de famille
1 Hudson **2** Adamson **3** Kane **4** Archer **5** Lindon **6** Baker **7** Marshall **8** Bower **9** Millard **10** Butcher **11** Montgomery **12** Coalman **13** Prescott **14** Elder **15** Roberts **16** Frent **17** Sharpe **18** Gale **19** Wheeler **20** Harris

À partir de ce moment, la table voudra sûrement commencer à lancer des sorts. Les voilà enfin dans le château, baguette à la main ! Hélas pour eux l'apprentissage des sortilèges se fait soit en cours, soit en se plongeant longuement dans des grimoires. Pour le moment la bibliothèque est fermée et les cours ne commencent que demain, mais il existe une catégorie de sort qu'affectionnent particulièrement les élèves et très simple d'accès, **les maléfices !**

Pour apprendre un maléfice ou n'importe quel sortilège, vous devez utiliser sa **Combinaison**. Une Combinaison est un jet de dés classique qui combine trois éléments : **deux scores à ajouter au résultat de votre dé et un score de relance.**

Par exemple, pour apprendre un maléfice, un joueur doit utiliser la combinaison suivante :

1d20 + Magie + Farce / relance Défense contre les forces du Mal

Contrairement aux jets de dés classiques, les Combinaisons sont fixes. Elles peuvent également impliquer d'autres scores que les caractéristiques et les compétences, comme les matières ou encore la richesse.

La difficulté d'apprentissage varie en fonction de la puissance du maléfice et l'année du personnage (donc son score de magie). En règle générale, partez sur une **difficulté de 10** puis posez-vous les questions suivantes :

- Est-ce que le maléfice est d'un niveau scolaire plus élevé que celui du personnage ? Si oui, **ajoutez 5 à la difficulté.**
- Est-ce que le maléfice est complexe, rare ou puissant ? Si oui, **ajoutez 5 à la difficulté.**

Un maléfice comme celui du Furonculose sera accessible dès la première année (difficulté 10) et infligera la conséquence **Recouvert de furoncles**.
Une fois le maléfice apprit, n'oubliez pas d'inscrire sa formule sur votre grimoire. En cas d'échec, le personnage n'a pas apprit le maléfice. Il pourra essayer à nouveau lors d'une prochaine scène.

Vous n'arrivez pas apprendre un maléfice ? Demandez de l'aide à un expert ou empruntez-lui son manuel.

Les maléfices sont monnaie courante dans les couloirs du château, c'est un bon moyen de se défendre (ou de nuire) et leur apprentissage n'est pas compliqué. Il suffit de connaître la formule et de s'exercer un peu. Directeur, vous pouvez offrir un maléfice simple aux personnages venant du monde sorcier possédant la compétence **Farce**.

Exemples de maléfices simples : *Crache-limace, Crottes de Nez, Croche-Patte, Furonculose...*
Exemples de maléfices avancés : *Conjonctivite, Flagrance, Langue de Plomb, Saucisson...*

Si vous subissez un maléfice n'oubliez pas d'appliquer une conséquence sur votre grimoire. Quand vous dépassez votre score d'énergie cela ne veut pas dire que votre personnage s'évanouit. Il ne supporte juste plus la situation (moquerie, douleur, impossibilité de continuer son action) et sort de la scène, sûrement vers l'infirmerie où il pourra après un peu de repos et quelques potions retirer sa conséquence.

Vous savez maintenant comment apprendre un maléfice. Pour le lancer, rien de plus simple ! Annoncez votre cible et prononcez la formule du maléfice.
Si votre cible ne s'attend pas à votre attaque et se trouve à portée, alors elle subit le maléfice. Si ce n'est pas le cas, faites un jet de **Précision**.

Attention, la magie est interdite dans les couloirs. La table lance un peu trop de maléfices ? Faites intervenir un préfet ou même un professeur, il n'y a pas encore de points à retirer mais il a toujours les retenues...

Les notes s'arrêtent ici, les pages restantes sont blanches.
Mais l'aventure n'est pas terminée !
Revenez dans quelques jours, le carnet ne sera peut-être pas le même.